

BAB II

TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI

2.1. REKREASI

2.1.1. Kriteria Rekreasi

Recreation consist an activity or experience, ussually chosen voluntarily the participant, either because of the immediate satisfaction to be derived from it, or because he perceives some personal or social values connotations, such as study for promotion in a job. It is usually enjoyable and, when I is carried on as part organized community or agency services, it is designed to meet constructive and socially worth while goals of the individual participants, that group, and society at large. (Kraus, 1977 : 5).

Penjelasan mengenai rekreasi di atas, dapat diringkas menjadi beberapa kriteria, meliputi :

- a. Rekreasi dilakukan tanpa paksaan
- b. Rekreasi dilakukan pada waktu senggang
- c. Rekreasi dapat dilakukan masyarakat dari berbagai lapisan umur
- d. Rekreasi dapat dilakukan secara perorangan, berpasangan, ataupun kelompok.
- e. Rekreasi dapat menyehatkan kembali jiwa serta raga

2.1.2. Nilai Rekreasi (Kraus, 1977 : 12-21)

Pada dasarnya banyak nilai yang dapat diperoleh dari sebuah kegiatan rekreasi, bukan hal yang mustahil saat ini masih ada sebagian orang yang beranggapan rekreasi merupakan kegiatan yang mahal dan sulit didapat. Pertama kali yang perlu untuk dirubah adalah cara pandang masyarakat akan kegiatan rekreasi dalam keseharian mereka dan akan menjadi lebih baik jika bentuk kegiatan rekreasi tersebut diangkat dari kegiatan masyarakat lokal. Sebab secara singkat rekreasi memberikan dampak positif bagi hubungan sosial kondisi psikologis.

2.1.2.1. Nilai Personal dan Sosial

Pada bagian penjelasan pengertian telah disampaikan inti dari rekreasi adalah berupa kegiatan yang menyenangkan, dan memiliki beberapa nilai:

a. Aspek psikologis dalam rekreasi

Sebuah pola hidup yang memperhitungkan kebutuhan rekreasi akan mendapatkan nilai yang berharga berupa kehidupan yang sehat dan seimbang. Sebab kesehatan emosional seseorang dapat dilatih untuk tetap stabil, dan kejenuhan dalam bekerja dapat diminimalisir.

b. Aspek fisik dalam rekreasi

Kegiatan rekreasi yang telah menjadi sebuah gaya hidup, serta langsung akan berpengaruh pada kondisi kesehatan seseorang.

c. Aspek sosial dalam rekreasi

dr. Gisela Konopka menekankan bahwa kehidupan berkelompok yang sehat memiliki beberapa elemen, meliputi:

- 1) Peluang untuk mengenali orang lain dari sebuah hubungan teman sebaya.
- 2) Ketentuan dari ikatan yang penuh makna terbentuk dari beberapa individu (lebih kokoh dan sehat daripada hanya seseorang saja).
- 3) Kebebasan sebagai seseorang individu, untuk mengekspresikan perbedaan tanpa perlu rasa takut.
- 4) Kebebasan untuk memilih teman, dipadu dengan kesediaan seseorang untuk menerima dalam kondisi kebetulan.
- 5) Menghargai keunikan orang lain
- 6) Kesempatan untuk dapat bebas tapi pada saat dibutuhkan dapat juga mempercayakan atau tergantung pada orang lain.

2.1.2.2. Perluasan Pelayanan Sebuah Komunitas

Bagi kebutuhan sebuah komunitas, rekreasi memegang peranan penting diantaranya adalah :

- a. Untuk memepertemukan kebutuhan umum dari penduduk bagi pengalaman yang kreatif dan konstruktif.

- b. Memanfaatkan rekreasi sebagai alat pengobatan, konseling, dan transisi menuju keutuhan sebuah komunitas.

2.1.2.3. Nilai Ekonomi

Singkatnya kegiatan rekreasi yang berangkat dari kegiatan masyarakat sekitar, tentunya akan menarik mereka untuk banyak berkegiatan dalam skala massal. Akhirnya akan menarik minat *activity support* yang sebagian besar bergerak di bidang ekonomi, cenderung akan memajukan struktur ekonomi masyarakat sekitar pula.

2.1.3. Pengeompakan Rekreasi

2.1.3.1. Pengelompokan Rekreasi Berdasarkan Penggunaan

a. Aktivitas rekreasi tertutup

Adalah bentuk wahana rekreasi hanya dapat diakses oleh kelompok tertentu saja. Misalnya, wahana rekreasi sebuah sekolahan atau kantor, umumnya dapat dimanfaatkan oleh anggotanya saja.

b. Aktivitas rekreasi terbuka

Adalah untuk wahana rekreasi yang dapat diakses oleh masyarakat umum, misalnya wahana rekreasi milik pemerintah daerah setempat.

2.1.3.2. Pengelompokan Rekreasi Berdasarkan Bentuk Kegiatan

a. Rekreasi Aktif

Adalah bentuk aktivitas rekreasi yang mendorong pelakunya untuk ikut beraktivitas dan berinteraksi dengan obyek rekreasi dan tiap pelakunya akan mendapatkan pengalaman yang beragam.

b. Rekreasi Pasif

Adalah bentuk aktivitas rekreasi yang menempatkan pelaku sebagai pengamat saja, tidak terjadi interaksi yang intens antara obyek dan pelaku.

2.1.3.3. Pengelompokan Ruang berdasarkan Sifat Ruang

a. Rekreasi *Indoor*

Adalah bentuk aktivitas rekreasi yang dilakukan di dalam ruangan tertutup, contohnya seperti di dalam gedung.

b. Rekreasi *Outdoor*

Adalah bentuk rekreasi yang dilakukan di luar ruangan, pelaku diarahkan untuk berinteraksi dengan alam sekitar wahana untuk berinteraksi dengan alam disekitar wahana rekreasi. Sehingga mereka akan memperoleh *refreshing* dari naturalisme alam.

2.1.3.4. Pengelompokan Rekreasi Berdasarkan Sifat Ruang

a. Rekreasi Primer

Adalah Bentuk kegiatan rekreasi yang menjadi pusat atau perhatian utama dari sebuah kompleks wahana rekreasi.

b. Rekreasi Sekunder

Adalah bentuk kegiatan rekreasi yang berperan sebagai pendukung rekreasi utama dari sebuah kompleks wahana rekreasi. Rekreasi pendukung ini dapat juga berupa wahana rekreasi dengan dimensi yang lebih kecil ataupun dapat berupa *activity support*.

c. Rekreasi Insidental

Adalah bentuk aktivitas yang diadakan secara insidental atau disebut juga sebagai aktivitas rekreasi temporal.

2.1.3.5. Pengelompokan Rekreasi Berdasarkan Letak

a. Rekreasi di Darat

Adalah suatu bentuk rekreasi yang secara khusus dilakukan di wilayah darat.

b. Rekreasi di Laut

Adalah suatu bentuk kegiatan rekreasi yang sebagian besar dilakukan di daerah perairan, seperti di pantai atau justru di tengah laut. Indonesia cukup kaya dengan bentuk wahana rekreasi laut, sebagian besar kawasannya berupa perairan.

c. Rekreasi di Udara

Adalah suatu bentuk kegiatan rekreasi yang secara khusus dilakukan di wilayah udara, bentuk kegiatan rekreasi seperti ini perlu

ekstra hati-hati dalam melakukannya. Sebab siapapun dituntut untuk bersahabat dengan angin.

2.1.4. Proses Perancangan

Secara umum, perencanaan rekreasi memperhatikan kemajuan manusia dan pelayanan lingkungan serta membantu menghubungkan individu dengan lingkungan dan individu lainnya. Secara khusus, perencanaan rekreasi paling memperhatikan keragaman perilaku pada waktu luang serta ruang terbuka. Secara umum, perencanaan rekreasi memperhatikan perkembangan manusia dan melayani lahan dengan membantu membentuk relasi antara sesama manusia, lingkungan dan individu lainnya.

2.2. PENGERTIAN BIOSKOP

Bioskop (Belanda: bioscoop dari bahasa Yunani βίος, bios (yang artinya hidup) dan σκοπος (yang artinya "melihat")) adalah tempat untuk menonton pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar. Gambar film diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. Bioskop telah dikenal masyarakat sejak dahulu, dari kalimat tersebut bioskop bahkan telah dikenal sejak jaman Yunani.

Bioskop pertama kali berdiri di Indonesia pada bulan Desember tahun 1900 di Jakarta yaitu di jalan Tanah Abang I, Jakarta Pusat dengan karcis kelas I seharga dua gulden (perak) dan harga karcis kelas II setengah perak. Bangunan bioskop saat itu menyerupai bangsal dengan dinding beratapkan seng. Setelah bioskop selesai memutar sebuah film, maka bioskop akan dibawa berkeliling kota lainnya, bioskop ini dikenal dengan nama Talbot (nama dari pengusaha bioskop tersebut). Selain itu ada beberapa nama gedung bioskop yang sama dengan nama pemiliknya seperti Jules Francois de Calonne, yang berada di Deca park. De Calonne pada mulanya adalah bioskop dengan ruang terbuka dan berada di sebuah lapangan, sehingga bila

terjadi hujan maupun gerimis semua pertunjukan dan penonton membubarkan diri.

Film pada jaman dahulu yang di putar di bioskop-bioskop merupakan film gagu alias film bisu/tanpa suara, dan biasanya musik orkes yang mengiringi film sewaktu diputar walaupun sering kali antara musik dan film tidak selaras. Beberapa film yang menjadi favorit pada jaman itu yaitu: Fantomas, Zigomar, Tom Mix, Edi Polo, Charlie Chaplin, Max Linder, Arsene Lupin, dll.

Awal Orde Baru di Indonesia dianggap sebagai masa yang menawarkan kemajuan perbioskopian, baik dalam jumlah produksi film nasional maupun bentuk dan sarana tempat pertunjukan. Kemajuan ini memuncak pada tahun 1990-an. Sementara sejak tahun 1987 bioskop dengan konsep sinepleks (gedung bioskop dengan lebih dari satu layar) semakin marak. Sinepleks-sinepleks ini biasanya berada di kompleks pertokoan, pusat perbelanjaan, atau mal yang selalu jadi tempat berkumpulnya kawula muda dan kiblat konsumsi terkini masyarakat perkotaan.

Sinepleks semakin berkembang tidak hanya di kota-kota besar namun mulai berkembang pula di kota maupun kecamatan sebagai akibat dari kebijakan pemerintah yang memberikan masa bebas pajak dengan cara mengembalikan pajak tontonan kepada "bioskop depan", maka akibatnya pada era tahun 1990-an bioskop Indonesia mencapai puncak kejayaannya yang mencapai 3048 layar, yang sebelumnya pada tahun 1987 hanya 2.306 layar.

2.2.1. Klasifikasi Sinema/Bioskop

Klasifikasi sinema/bioskop berdasar data meliputi:

a. Klasifikasi berdasar daya tampung

- 1) Kapasitas kecil : Kapasitas 400-600 tempat duduk
- 2) Kapasitas sedang : Kapasitas 600-800 tempat duduk
- 3) Kapasitas besar : Kapasitas >800 tempat duduk

b. Periode pemutaran film

- 1) Periode pemutaran film I (*first round movie*)
- 2) Periode pemutaran film II (*second round movie*)
- 3) Periode pemutaran film III (*third round movie*)

c. Persyaratan Ruang

- 1) Kualitas ruang
- 2) Kualitas pandang *visual*
- 3) Kualitas akustik/*sound system*
- 4) *Air Handling Unit* (AHU)

d. *Electrical Power*

- 1) Sumber tenaga listrik berasal dari PLN
- 2) Sumber tenaga listrik berasal dari generator set

Sinema /bioskop dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis kelas yaitu:

a. Kelas A

- 1) Daya Tampung : > 800 tempat duduk
- 2) Jenis Film yang diputar : *First run movie*
- 3) Kualitas penghawaan ruang : AC sentral
- 4) Sumber tenaga listrik : PLN dan *genset*

b. Kelas B

- 1) Daya Tampung : 600-800 tempat duduk
- 2) Jenis Film yang diputar : *First/second run movie*
- 3) Kualitas penghawaan ruang : AC sentral
- 4) Sumber tenaga listrik : PLN dan *genset*

c. Kelas C

- 1) Daya Tampung : 400-600 tempat duduk
- 2) Jenis Film yang diputar : *Second/third run movie*
- 3) Kualitas penghawaan ruang : *Blower* dan *Exhouter*
- 4) Sumber tenaga listrik : PLN dan *genset*

2.2.2. Sejarah Bioskop di Purwokerto

Bioskop di kota Purwokerto mulai marak pada tahun 1990-an. Film dan bioskop di awal kehadirannya dianggap sebagai ikonografi modernitas dunia hiburan perkotaan. Pada tahun 1910-an di Purwokerto mulai berkembang dunia perfilman yang ditandai dengan adanya layar tancap, yaitu sebagai bentuk sederhana dari bentuk bioskop. Film yang ditayangkan masih berupa film bisu sehingga hanya terdapat gambar saja yang disampaikan.

Pemilik layar tancap mengadakan sebuah alat pemutar musik tersendiri yang berguna untuk mengiringi film yang diputar agar didapatkan suara pengiring film. Tidak lama kemudian muncul bioskop tenda keliling. Bagi yang hendak menonton, harus membayar biaya karcis sebesar 10-15 sen. Penduduk menamakannya “bioskop pes”. Sebab, film yang diputar merupakan penyakit pes di pedesaan. Film ini sengaja dikampanyekan atas instruksi pemerintah Belanda untuk memberi pengetahuan kepada masyarakat agar membiasakan hidup sehat dan bersih biar terhindar wabah pes.

Tenda bioskop dihias dekorasi bendera dan umbul-umbul. Salah satu sisi bagian dalam tenda terpampang sebuah layar besar di mana gambar hidup diproyeksikan. Meski sarana pertunjukan film terbilang masih sederhana, tenda bioskop tampil cukup menghebohkan untuk ukuran seabad lalu (Taufanny Nugraha, 2007). Dari malam ke malam tingkat penonton bioskop semakin melonjak, penonton semakin penasaran terhadap film bioskop yang diputar pada saat itu.

Bioskop lazim tampil sebagai bagian dari sebuah gedung kesenian (roemah koemedie). Film dalam bioskop ialah salah satu bentuk pertunjukan yang ditawarkan di roemah koemedie, di samping pertunjukan konvensional seperti koemedie stamboel, tonil, dan konser.

Pada tahun 1980-1990 merebak beberapa bioskop di Kota Purwokerto. Antara lain, President, Kamandaka, Srimaya, Garuda, Nusantara, Dynasty, dan Rajawali.

Cara mengiklankan film pada saat itu adalah dengan memasang papan yang bertuliskan nama bioskop dan jam tayang film di titik-titik wilayah yang strategis. Di bawahnya terdapat lembaran yang bertuliskan judul film, nama aktor dan artisnya. Selain itu, pihak bioskop juga mengiklankan dengan menggunakan mobil berkeliling kota. Bagian depan mobil diselimuti kain gambar film dan dilengkapi corong untuk menyiarkan judul dan bintang film.

Hadirnya alternatif hiburan dalam bentuk vcd, dvd, dan siaran televisi swasta, berdampak pada mulai sepi peminat bioskop yang pada akhirnya beberapa bioskop di Purwokerto mengalami kebangkrutan. Para pengelola juga mengeluhkan terbatasnya akses mendapatkan film baru. Untuk memperoleh film Indonesia baru, mereka menunggu paling tidak 2-6 bulan setelah jaringan bioskop di kota-kota besar selesai memutarnya. Sewaktu menunggu mendapatkan jatah film yang diputar, vcd dan dvd bajakan telah beredar dahulu sehingga penonton semakin malas untuk menonton bioskop. Sekarang, bioskop seakan tidak lagi bisa dikenali melalui rupa fisiknya.

2.2.3. Fungsi dan Tipologi Bangunan

Fungsi dari bioskop adalah memutar film-film di mana bioskop mempunyai peranan strategis dan merupakan ujung tombak industri perfilman Indonesia sekaligus menjadi tolok ukur keberhasilan produksi film Indonesia bagi masyarakat. “Sebagai mata rantai terakhir dalam tata niaga film, usaha perbioskopian tentu saja tak bisa dilepaskan dari salah satu fungsi bioskop yaitu sebagai etalase film”, papar Ketua Umum DPP Gabungan Perusahaan Bioskop Seluruh Indonesia (GPBSI), Djonny Syafruddin.

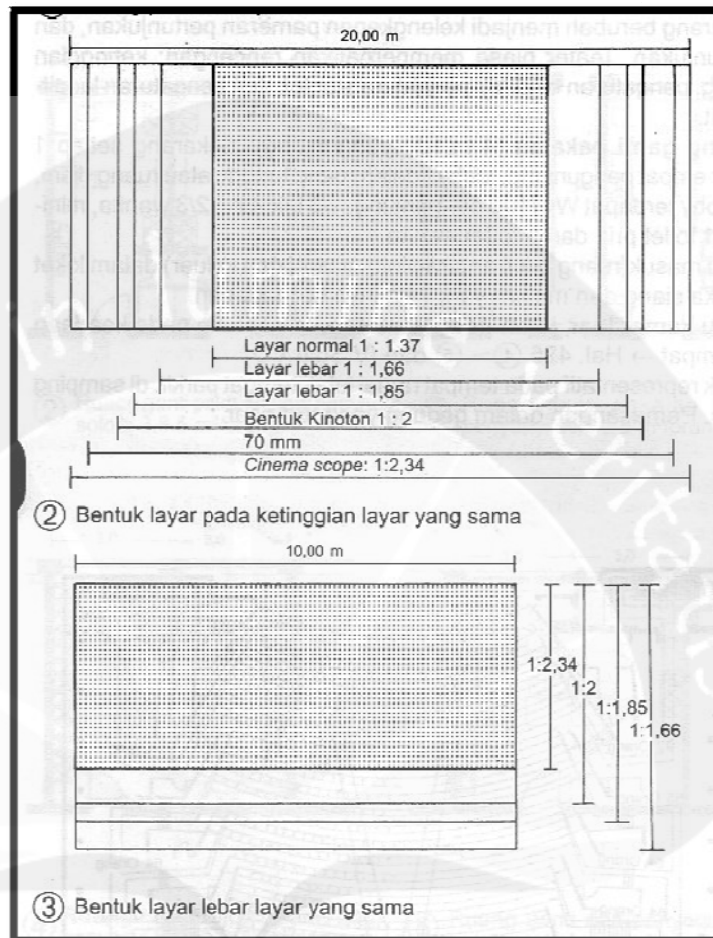
Untuk klarifikasi bangunan, gedung bioskop masuk ke dalam bagian gedung theater, sebab theater dan gedung bioskop sama-sama hanya bisa dinikmati dari satu sisi saja, serta penempatan dan susunan tempat duduk untuk penonton antara bioskop dan teater sama yaitu terdapat perbedaan tinggi lantai tiap baris tempat duduk untuk penonton.

Gedung bioskop merupakan gedung yang dikomersilkan untuk publik, gedung bioskop merupakan sebuah sarana hiburan yang ditujukan untuk publik, dan bukan untuk pribadi sehingga untuk ruang dan tipologi gedung bioskop masuk kedalam lingkup publik.

Untuk menjaga keamanan film sewaktu diputar maka ruang proyektor harus mendapat perhatian lebih dalam faktor keamanan, standar keamanan dan dimensi ruang proyektor adalah tinggi ruangan minimal 2.8 m, ventilasi, dan peredam suara untuk ruang penonton. Lebar film dapat dibagi menjadi beberapa ukuran, yaitu 16 mm, 35mm, dan 70 mm. Sinar proyeksi harus berada di tengah agar film yang ditayangkan tidak membias dengan sudut tidak lebih dari 5° secara horizontal. (dapat dilihat pada gambar 2.1).

Gambar 2.1 Gambar Dimensi Ruang
Sumber : Data Arsitek, edisi 33. Jilid 2. P.14

Besarnya gambar tergantung dari jarak proyektor dengan layar proyektor dan perbedaan tinggi sisi 1:234 (*Cinemascope*) atau 1:166 (layar gambar) pada ruang kecil. Sudut pandang untuk kursi terakhir disisi luar gambar pada sinemascope harusnya tidak melewati $30^\circ =$ jarak kursi = dinding gambar = 3:2 (dilihat pada gambar 2.1).



Gambar 2.2 Gambar Dimensi Layar
 Sumber : Data Arsitek, edisi 33. Jilid 2. P.146

Layar Proyeksi: jarak bioskop dari dinding THX setidaknya sebesar 120 cm tergantung dari besar teater dan sistem kedap suara sampai 50 cm digantung ke sistem pengait. Layar proyeksi berlubang (dapat ditembus suara). Penyorotan film bergerak atau layar terbatas pada layar proyeksi pada ketinggian layar yang sama. Layar proyeksi besar diatur dengan radius ke urutan kursi terakhir. Sisi bawah layar proyeksi seharusnya terletak minimal 1,20m diatas lantai (lihat gambar 2.3).

Sumber : Data Arsitek, edisi 33. Jilid 2. P.147

Untuk ruang penonton, harus ada penerangan darurat. Dinding langit-langit terbuat dari material bebas refleksi dan tidak membentuk warna terang. Pengunjung seharusnya duduk di pertengahan sisi luar layar dari urutan kursi pertama ke tengah layar seharusnya tidak melebihi sudut pandang 30°. Kemiringan lantai dengan kecondongan 10%, atau melalui sebuah tangga maksimum ketinggian 16 cm dan lebar jalan untuk akses naik turun 1,20m (lihat gambar 2.3). pada tiap koridor boleh diatur sampai 16 tempat duduk (lihat gambar 2.3)

Akustika Gedung bioskop harus sangat diperhatikan sebab sangat mempengaruhi pesan yang disampaikan setiap film yang diputar, dengan akustika yang sempurna maka penonton dapat menerima pesan emosional dengan baik. Secara teori perkembangan akustika tidak mengalami perubahan, namun dengan perkembangan teknologi yang semakin maju maka banyak alat-alat audio yang berkualitas tinggi.

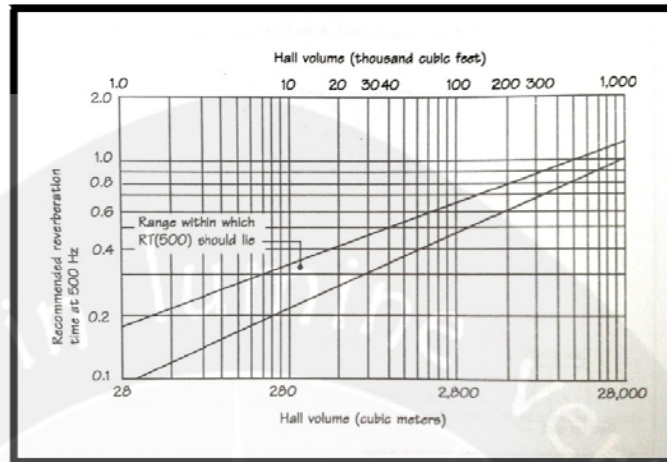
Presentasi audio dalam ruang sinema akhir-akhir ini kian meluas dalam frekuensi penggunaanya. Tak seperti arti kata *hall*

(ruangan), untuk suara atau musik, di mana *hall* memperluas sumber suara melalui proses pemantulan dinding, fungsi akustik yang dimiliki oleh sinema hanya digunakan untuk menghasilkan hasil yang nyata dan memungkinkan sesuai dengan isi *sound track* tanpa memodifikasi suara dari *track* yang dijalankan. Proses pemantulan dan efek akustik lainnya disisipkan dalam *track audio* oleh rumah produksi. Selanjutnya, ruang sinema didesain seperti ruang “mati” secara akustik, misalnya permukaan ruangan harus bersifat *absorptive* agar dapat memberikan waktu pemantulan yang rendah.

Dua perkembangan utama dari perekaman audio cinema dan perlengkapan playback yang ada di Amerika Serikat adalah THX Group of Lucasfilm Ltd, San Rafael, California, dan Dolby Laboratories, San Francisco, California. Sumber informasi penting lainnya bagi arsitek dan konsultan akustik adalah Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE), White Plains, New York. Rekomendasi desain akustik dari tiga organisasi tersebut secara bertahap bersifat identik dan dapat diringkas dalam penjelasan di bawah ini. (Mehta, 1997 : hal. 296)

2.2.3.1. Waktu Pemantulan (*Reverberation Time*)

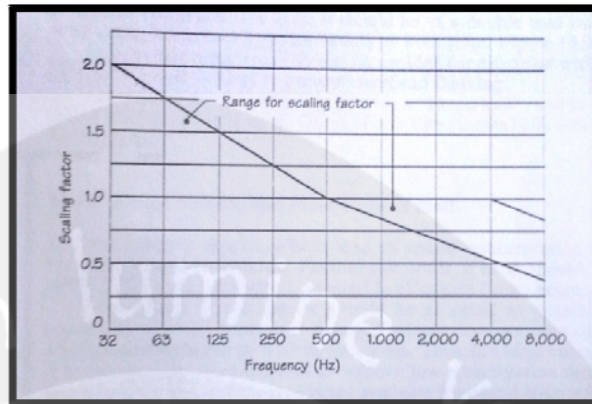
Sebagaimana dalam kasus ruang suara atau sinema, waktu pemantulan yang direkomendasikan bagi ruang sinema adalah fungsi volumenya. Waktu pemantulan yang direkomendasikan pada 500 Hz (RT 500) ditunjukkan dalam gambar 2.4, Sebagai contoh untuk kapasitas ruang duduk 400 orang, membutuhkan suara setidaknya 1700 m³ (mendekati 60.000 kaki kubik), RT 500 yang direkomendasikan antara 0,4 dan 0,55 detik – atau katakanlah 0,5 detik.



Gambar 2.4 Grafik Reverberation Time pada Bioskop
Sumber : Madan Mehta, Architectural Acoustic, 1997 : hal. 296

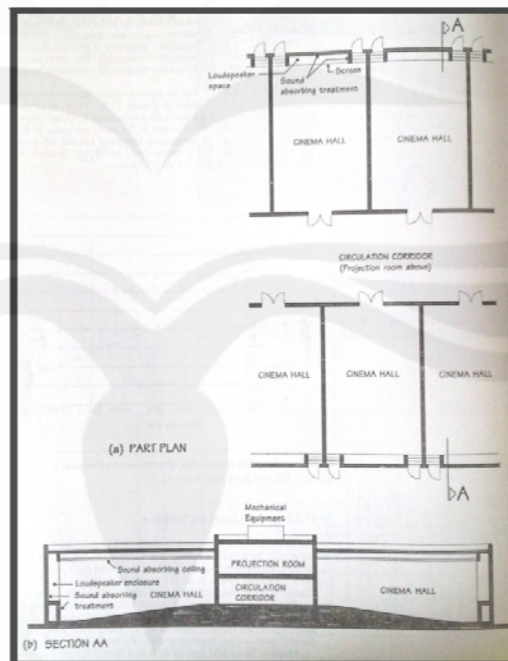
Idealnya, waktu pemantulan harus sama pada semua frekuensi. Namun bagaimanapun juga, pada frekuensi rendah (frekuensi pada dan di bawah 250 Hz), sering sulit untuk memperoleh nilai yang rendah sesuai gambar 2.4 yang diterima bahkan diharapkan. Persamaanya, penurunan bertahap pada proses pemantulan pada frekuensi tinggi sangatlah masuk akal. Batasan yang lebih rendah dan lebih tinggi dari waktu pemantulan yang dapat diterima dengan *respect* terhadap frekuensi ditunjukkan dalam gambar 2.5.

Yang perlu dicatat bahwa gambar 2.5 memberikan faktor skala yang biasa digunakan dalam hubungannya dalam nilai yang ada pada gambar 2.4. selanjutnya, untuk memperoleh RT 125 yang direkomendasikan untuk *hall*/ ruangan dengan volume 1700 m³ (dimana RT 500 sebelumnya ditentukan sebagai 0,5 detik), nilai 0,5 detik dapat digandakan dengan factor skala 1,0 dan 1,5 untuk memperoleh batasan yang lebih rendah atau lebih tinggi secara berurutan dari RT 125. Dengan kata lain, RT 124 harus diletakkan antara 0,5 dan 0,75 detik. (Mehta, 1997 : hal. 296-297).



Gambar 2.5 Grafik Reverberation Time pada Bioskop
Sumber : Madan Mehta, Architectural Acoustic, 1997 : hal. 297

Langit-langit dan dinding harus diperlakukan semaksimal mungkin untuk mendapatkan waktu pemantulan yang dibutuhkan. Langit-langit penyerap suara yang disuspensikan biasanya direkomendasikan untuk sinema *hall*. Lantai di bawah ruangan atau area duduk harus dilapisi karpet *static-free*.



Gambar 2.6 A Typical Multicinema Complex
Sumber : Madan Mehta, Architectural Acoustic, 1997 : hal. 298

Keterangan :
Loudspeaker Space : Jarak Loudspeaker

Sound Absorbing Treatment : Perlakuan Proses Penyerapan Suara

Screen : Layar

Cinema Hall : Hall/Ruangan Sinema

Circulation Corridor : Koridor Sirkulasi

Part Plan : Rencana Bagian

Sound Absorbing Ceiling : Langit-langit Penyerap Cahaya

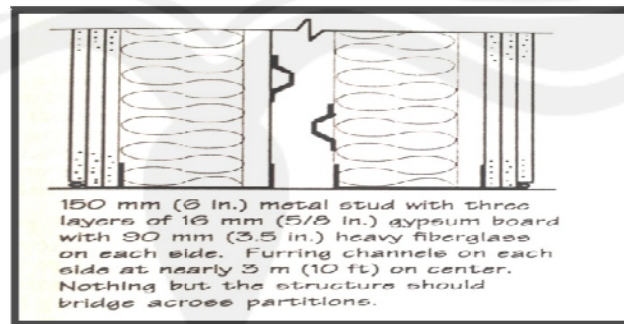
Mechanical Equipment : Perlengkapan Mekanis

Projection Room : Ruang Proyeksi

2.2.3.2. Isolasi Suara

Isolasi suara pada dinding adalah elemen desain yang penting dalam *tren modern* mengarah pada batasan sinema ganda (biasanya sepuluh atau lebih) dengan satu area konsesi pusat dan koridor sirkulasi-ganda. Rencana bagian dari tipe kompleks sinema ditunjukkan dalam gambar 2.6 (a). Kemampuan produksi perluasan suara, secara nyata meluas pada kisaran frekuensi *bass* yang lebih rendah, memberikan tantangan bagi para desainer akustik.

Dinding komposit terdiri atas tumpukan tembok padat dan dinding panel metal *freestanding* yang direkomendasikan sebagai dinding partisi antara dua *hall* yang berdekatan, untuk memberikan rating STC yang lebih besar dari 65. Jika konstruksi dinding kering digunakan, maka bisa menjadi panel dinding ganda, dengan lapisan ganda yang terbuat dari papan *gypsum* pada kedua sisinya, gambar 2.7.



Gambar 2.7. A Typical Drywall Partition Between Two Adjacent Cinema Halls

Sumber : Madan Mehta, Architectural Acoustic, 1997 : hal. 299

Keterangan :

150 mm (6 in) panel metal dengan tiga lapisan masing-masing dengan ketebalan 16 mm (5/8 in) papan *gypsum* dengan ketebalan 90 mm (3,5 in) dengan *fiberglass* keras pada tiap sisinya. Saluran berlapis bulu/bahan penyerap suara pada masing-

masing sisi dengan lebar hamper 3 meter (10 kaki) pada pusat. Walau tidak kelihatan namun pasti ada struktur jembatan pada masing-masing partisi.

Atap yang terbuat dari metal *lightweight* harus dihindari (atau dilindungi langit-langit dinding kering/*drywall*), untuk melindungi sisi atas.

Pintu masuk sebaiknya dipilih yang menggunakan “*sound lock*” dan juga memiliki konstruksi penyerap suara. Pintu belakang sinema *hall* juga harus mendapat perimbangan serupa.

2.2.3.3. Bentuk, Volume dan Lantai dari *Hall* (Ruangan)

Interior dengan bentuk mencekung, yang dapat mempengaruhi konsentrasi atau pemfokusan suara harus dihindari. Dinding dengan sisi paralel, jika digunakan dapat diperlakukan dengan material penyerap suara untuk mengeliminasi pemantulan suara yang terlalu keras.

Volume teater harus sekecil mungkin, konsisten dengan geometri ruangan. Volume yang lebih besar tidak dipengaruhi oleh area permukaan interior yang lebih besar pula. Sehingga, pada volume besar secara terus-menerus lebih sulit untuk mendapatkan waktu pemantulan yang lebih rendah karena area permukaan yang sesuai tidak tersedia bagi perlakuan *absorptive* suara. Volume 4–6 m³ (150 – 200 kaki kubik) per kursi/*seat* harus digunakan sebagai *starting point* dalam proses pendesainan sinema *hall*.

Permukaan lantai harus sesuai dengan garis-garis tajam yang ada di layar. Biasanya, permukaan lantai dari sinema *hall* harus lebih dangkal dari *lecture hall*, karena layar sinema biasanya lebih tinggi daripada tinggi *stage* pada auditorium. Namun, akhir-akhir ini, beberapa sinema *hall* yang berhasil telah dibangun dengan lantai berundak (*curam*), atau lebih dikenal seperti pada area duduk di stadion (*stadium seating*).

2.2.3.4. Tingkat Kebisingan *Background* (*Background Noise Level*)

Tingkat kebisingan *background* harus berada di antara NC 25 dan RC 25, tidak melebihi NC atau RC 30. Karena nilai rendah tidak dapat diperoleh secara mudah dengan unit top-atap HVAC, unit tersebut tidak harus digunakan. Persamaanya, *box* volume variable udara (VAV) dan unit kumparan kipas tidak harus ditempatkan dalam *footprint* yang ada dalam teater. (Mehta, 1997 : hal. 299)

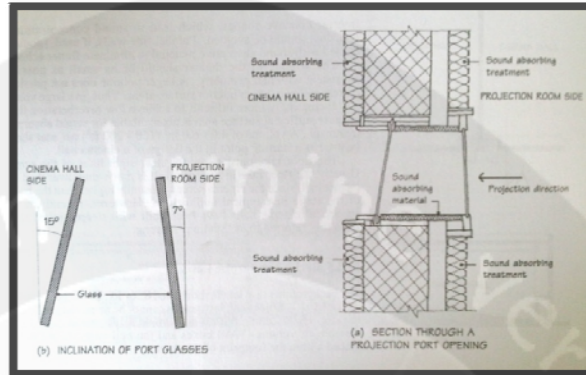
2.2.3.5. Ruang Proyeksi

Tingkatan suara dari ruang proyeksi adalah sangat tinggi, terutama dalam kompleks sinema multiplex dimana ruang proyeksi umum digunakan pada semua *hall*. Karena itu dinding ruang proyeksi harus terbuat dari konstruksi yang keras, harus dapat mereduksi transmisi kebisingan dari ruang proyeksi ke teater. Untuk menurunkan tingkat kebisingan yang ada dalam ruang proyeksi, dapat dilakukan dengan cara melapisi dinding dan langit-langit atap dengan material penyerap suara.

Hindari proses penetrasi pada dinding ruang proyeksi dan gunakan permukaan yang mengandung *box* elektrik. Gunakan *port opening* proyeksi minimum yang mudah diterapkan, dan sediakan pembuka (*opening*) terpisah yang lebih kecil untuk menggambarkan *port* yang digambarkan. Proses proyeksi sebagaimana halnya bagian (*port*) penggambaran harus memiliki lapisan kaca ganda, dengan lapisan material penyerap suara yang sesuai.

Tipe detail *port* proyeksi ditunjukkan dalam gambar 2.8, *port* kaca disudutkan untuk menurunkan refleksi *multiple*. Sebagai contoh, *port* kaca yang diletakkan pada sudut 90 derajat pada garis dari lensa ke layar akan menghasilkan berbagai macam pemantulan, mengacu pada gambar *out-of-focus* (*ghosting*) pada layar. Hasil yang baik diperoleh dengan cara membengkokkan bagian depan kaca sebesar 7 derajat dari lensa, dan bagian belakang kaca tegak sebesar

15 derajat (sisi sinema *hall*). (Mahdan Mehta, Architectural Acoustic : 300).



Keterangan :

Inclination of Port Glasses : Proses Inklinasi dari Kaca

Sound Absorbing Material : Material Penyerap Suara

Projection Room Side : Sisi Ruangan Proyeksi

Projection Direction : Pengaturan Proyeksi

Section Through A Projection Port Opening : Bagian Melalui Sisi Pembuka Proyeksi.

Gambar 2.8 Gambar Detail *Port* Proyeksi

Sumber : Madan Mehta, Architectural Acoustic, 1997 : hal. 300

2.2.3.6. Persyaratan Keamanan

Bioskop digunakan oleh publik maka dengan banyaknya pengunjung yang masuk, diharuskan memiliki standar keamanan yang tinggi selain itu banyak ruang-ruang di gedung bioskop yang minim dengan penerangan, sehingga perlu di perhatikan lebih detail untuk jalur keluar darurat agar tidak membahayakan sewaktu terjadi kecelakaan maupun bencana alam yang tidak terduga.

Beberapa persyaratan khusus mengenai keamanan bangunan sinema/bioskop adalah :

a. Pola distribusi penonton keluar

Penonton dapat langsung menuju ke luar bangunan dengan cepat dalam waktu 5 menit dan terdistribusi dengan cepat pula. Ada 2 macam pola distribusi:

- 1) Distribusi langsung, penonton terdistribusi keluar melewati salah satu sisi atau kedua sisi bangunan.

- 2) Distribusi tidak langsung, memerlukan beberapa persyaratan tambahan yaitu: lebar minimal koridor 2 m, tidak boleh terdapat tangga/*step* tetapi harus berbentuk *ramp* dengan ketinggian 1:20 sampai 1:10.

b. Pintu darurat

Titik penting untuk distribusi penonton keluar, sehingga harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu:

- 1) Tiap sisi keluar minimal harus memiliki 2 pintu keluar darurat.
- 2) Pintu harus terbuka ke arah luar.
- 3) Lebar minimal pintu 2 m, dalam perhitungan dapat disamakan dengan koridor.
- 4) Terbuat dari bahan tahan api/*fire proff*.
- 5) Sistem penguncian dibuat sedemikian rupa agar dapat dibuka bila diberi tekanan dari dalam.
- 6) Dapat menutup secara otomatis.

c. Pola *layout* kursi

Layout kursi akan mempengaruhi kecepatan distribusi penonton untuk keluar pada saat bahaya datang, ada 3 syarat *layout* kursi yang dapat digunakan:

- 1) *Stall*, distribusi utama melalui 1 jalan utama antar kelompok kursi dengan persyaratan maksimal 7 kursi (4,2 m)
- 2) *Gallery*, distribusi utama melalui *gangway* yang terletak dibagian samping dari kelompok kursi, dengan persyaratan maksimal 14 kursi (8,4 m)
- 3) Gabungan *stall* dan *gallery*.

d. *Fire Protection*

Bioskop sangat membutuhkan keamanan dari kebakaran yang sangat tinggi, hal ini disebabkan material-material yang mudah terbakar maka, penggunaan *fire protection* yang paling efektif adalah :

- 1) *Automatic springkler*, dapat bekerja secara otomatis dan cepat tanpa mengganggu distribusi keluarnya penonton
- 2) *Alarm system*, karena pertunjukkan di sinepleks bersifat insidentil, maka waktu tidak ada pertunjukkan dapat terkontrol dengan baik.
- 3) *Smoke vestibule*, biasa diletakkan didekat pintu pintu darurat untuk mencegah masuknya asap pada koridor.
- 4) *Fire Hydrant* dan *portable chemical extinguisher*, sebagai pelengkap dari semua sarana sebelumnya.

Fasilitas bioskop biasanya ditempatkan pada bagian atas bangunan vertikal, hal ini mempunyai alasan yaitu seluruh material pendukung bioskop merupakan material yang mudah terbakar, seperti: material dinding, kursi dan lantai yang sangat mudah terbakar, bila terjadi kebakaran maka api akan sangat berkembang dengan cepat, dengan ditempatkannya bioskop pada lantai atas maka dimaksudkan agar bila terjadi kebakaran, api yang merambat akan berjalan lambat. Penataan interior juga harus dipikirkan dari segi jalan keluar darurat, dikarenakan material yang mudah terbakar maka harus ada jalan keluar yang cepat untuk menuju tempat yang aman dari bahaya api kebakaran. Dengan resiko bahaya kebakaran besar maka diperlukan adanya pemenuhan sistem proteksi kebakaran yang terdiri dari sistem proteksi aktif, pasif dan *fire safety management*.